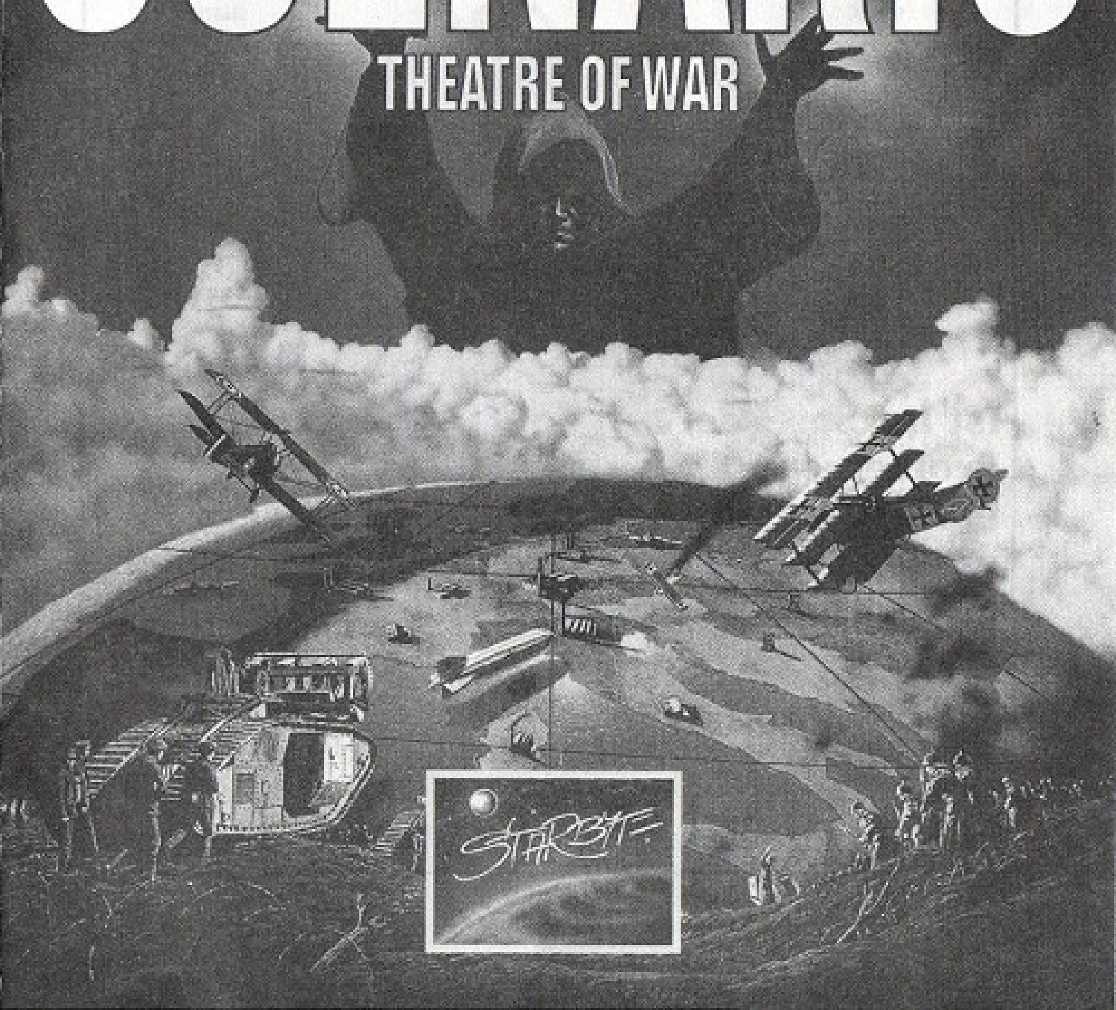
SCENARIO



SPIEL DEFEKT?

Ist Ihr Spiel defekt, oder haben Sie Probleme mit dem Laden des Spiels? Dann schicken Sie die Diskette, egal woher Sie das Programm bezogen haben, bitte direkt und ohne Verpackung an uns zurück.

Viel Spass wünscht Ihnen

Starbyte Software Nordring 71 4630 Bochum

SCENARIO
THEATER OF WAR

Inhalt: Seite:

LADEANWEISUNGEN

Amiga

Schalten Sie Ihren Amiga 500/500 Plus/2000/3000 ein. Nach erscheinen der Kickstartmeldung legen sie bitte die erste Diskette ein. Wenn Sie Besitzer eines Amiga 1000 sind, legen Sie zuerst Ihre Kickstartdiskette ins Laufwerk und danach die erste Spieldiskette ein. Es wird nun automatisch geladen und gestartet. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

C-64

Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und geben Sie folgendes ein:
LOAD "*",8,1 <RETURN>
Das Spiel lädt und startet nun automatisch. Bitte folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Atari-ST

Schalten Sie Ihren Computer ein, legen sie die erste Spieldiskette ins Laufwerk, und drücken Sie den Reset-Knopf. Das Spiel startet nun automatisch. Bitte folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

IBM-PC

Legen Sie die erste Spieldiskette ins Laufwerk und tippen Sie nun folgendes ein:

a: <ENTER> (Bei der 5.25" Diskettenversion)
oder
b: <ENTER> (Bei der 3.5" Diskettenversion)
jetzt geben Sie folgendes ein:

install <ENTER>
danach folgen Sie bitte den Bildschirmanweisungen.

DAS SPIEL

Willkommen im Jahre 1914 !

Sind Sie intelligent genug, einen fiktiven I. Weltkrieg gegen drei Gegner zu gewinnen ? Wenn Sie es schaffen wollen, müssen Sie eine gehörige Portion Geschick, strategische Begabung und ein bißchen Glück mitbringen. Es erfordert viel Erfahrung, um bei diesem Spiel erfolgreich zu sein, da es allein 4.791.465 verschiedene Ausgangssituationen gibt.

Als Herrscher eines Landes in Europa, das Sie selbst gewählt haben, gilt es, die drei anderen Mitspieler zu vernichten und somit "King of Europe" zu werden. Doch bis dahin ist noch ein langer Weg zurückzulegen. Wie schwierig dieser Weg ist, entscheiden Sie selbst, indem Sie zuerst den Schwierigkeitslevel - Level 1 bis 4 - einstellen.

Danach wählen Sie die Anzahl der Spieler aus. Der Computer übernimmt automatisch die restlichen Spieler, das heißt es treten immer vier Parteien gegeneinander an.

Bei der C64-Version wählen Sie durch Druck der Tasten A - D Ihren Schwierigkeitslevel und mit den Tasten 1 - 4 die Anzahl der Spieler aus.

DIE KARTE

Auf der linken Seite des Bildschirmes sehen Sie jetzt die Funktionsleiste und auf der rechten die Karte von Europa, die sich in 40 Länder und 13 Meere gliedert. Alle braun gefärbten Länder gehören keinem der vier Mitspieler und sind in der Regel durch Milizarmeen besetzt, die das Land gegen alle Gegner zu verteidigen versuchen. Diese Armeen werden nicht angezeigt, da sie sich nicht bewegen und somit keine potentielle Gefahr darstellen.
Die Meere können weder für Rohstoffe, noch für Steuern genutzt werden. Sie können nur durch Kriegsschiffe besetzt werden. Panzer und Flugzeuge können die Meere nur mit Hilfe von Kriegsschiffen

überqueren. Dabei kann 1 Kriegsschiff 5 Panzer und 4 Flugzeuge transportieren. Die Meere sind zudem noch gefährlich, da hier durch Sturm Kriegsschiffe sinken können. Die Sturmhäufigkeit kann man aus der Grafik entnehmen. Je aufgepeitschter der jeweilige Teil der See erscheint, desto wahrscheinlicher sind hier Stürme.

SPIELEREINGABEN

Es können nun die Namen der einzelnen Spieler eingegeben und mit RETURN bestätigt werden. Danach kann der jeweilige Spieler, mit der Maus (Amiga, Atari ST, IBM-PC) bzw. dem Joystick (C64) sein Startland auswählen. Es lohnt sich nicht darum zu streiten, wer anfängt, da alle Positionen gleichstark sind.

Jeder Spieler bekommt eine Farbe und ein Basissymbol (Kreis).

Farben:

Rot	=	Spieler 1
Grün	=	Spieler 2
Grau	=	Spieler 3
Violett	=	Spieler 4

DER VERLAUF

Sie können sich jetzt per Maus, bzw. Joystick, Informationen über alle Gebiete von Europa holen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste bzw. dem Joystickknopf Ihr eigenes Land an.Es erscheint ein Fenster mit Angaben über die aktuelle Funktion, die Sie angewählt haben. Dies sind natürlich das Land und die Zugehörigkeit, sowie die Steuern. Weiterhin sehen sie, wie viele Panzer, Flugzeuge und Kriegsschiffe sich in Ihrer Armee befinden. Es wird auch angezeigt, wie viele und welche Sorte von Fabriken Sie haben. Durch nochmaligen Druck und Halten der rechten Maustaste bzw. des Joystickknopfes, erscheint ein neues Fenster mit Ihrem Namen als Besitzer, der Anzahl von Länder, die Sie momentan besitzten, Ihrem aktuelles Vermögen, sowie Ihrem gesamtem Einkommen in Geldeinheiten. Diese Informationen können und sollten Sie sich auch von allen Mitspielern anschauen.

Das Spiel gliedert sich in der Regel in drei Phasen.

In der 1. Phase haben alle Spieler wenig Geld und eine kleine Armee. Hier kommt es darauf an, möglichst viel Geld zu erwirtschaften. Der Kauf von Fabriken lohnt sich in dieser Frühphase nicht, da diese 200.000 Geldeinheiten kosten, welche man in der Regel zum Abbau von Rohstoffen besser nutzen kann.

In der 2. Phase, in der die Armeen noch nicht sehr groß sind, kommt es darauf an, möglichst viele Großreiche und Kolonialmächte zu erobern und zu sichern, um ein dauerhaft großes Einkommen zu halten.

In der 3. Phase gewinnen ein oder mehrere Spieler die Oberhand. Sie vernichten mit großen Armeen Länder, in denen mehrere Fabriken stehen und / oder andere große gegnerische Armeen. Es kommt nun darauf an, in möglichst wenigen Ländern große Armeen zu sammeln, um gegnerische Armeen zu vernichten.

DER KAMPF

Um genug Geld für den Kampf zu bekommen, benötigt man neue Länder. Neue Länder lassen sich erwerben, indem man sie mit Armeen erobert!
Dazu wird das eigene Land mit der linken Maustaste angewählt. Es erscheint daraufhin die Raute (Symbol für Armee), die nun auf eines der Nachbarländer bewegt werden kann.
Bei der C64-Version muß auf die Armeeinheit gezielt werden, um in den Kampfmodus zu gelangen. Wenn das Zielland angewählt wurde, bietet sich die Möglichkeit, die Anzahl der zu bewegenden Armeeinheiten festzulegen. Dieses geschieht durch drücken der linken (1 Einheit) oder rechten (5 Einheiten) Maustaste. Werden beide Maustasten gleichzeitig gedrückt, werden alle Armeeinheiten bewegt. Durch Anklicken des Pfeiles können zuviel gesetzte Einheiten zurückgenommen werden. Ein Druck auf die linke Maustaste außerhalb des Fensters startet den Angriff.

Bei der C64-Version kann man die Menge der Einheiten durch die

Pfeilgröße bestimmen. Wobei ein kleiner Pfeil 1 Einheit und ein großer Pfeil 5 Einheiten bedeutet. Nun erscheint das Fenster für den Angriff. Auf der linken Seite steht Ihre eigene Armee, auf der rechten Seite die des Gegners.

Um einen effektiven Kampf zu führen, sollte man überlegt auswählen, welche Armeeart (Panzer, Flugzeug, Schiff) bevorzugt angegriffen werden soll. Durch stetiges, gleich-mäßiges Drücken der linken Maustaste bzw. des Joystickknopfes sollte man den Gegner vernichten können. Falls dieses gelungen ist, so erscheint jetzt das eroberte Land in der Farbe des Angreifers. Wenn noch eigene Armeeinheiten vorhanden sind, erscheint zusätzlich noch das Rauten-Symbol. Die Bewegung der Armeen im eigenen Reich erfolgt auf die gleiche Weise, wie der Angriff auf andere Länder. Alle Armeen können pro Spielzug nur um 1 Feld weiterbewegt werden. Danach müssen sich die Truppen erst einmal ausruhen. Kriege sind heute, wie damals vom Material abhängig. Um dieses Material zu bekommen, benötigt man Fabriken, die man für 200.000 Geldeinheiten errichten lassen kann. Sie klicken dazu auf der Funktionsleiste "Fabriken" an, und wählen dann das Land aus, in welchem Sie Fabriken errichten möchten. Nunmehr brauchen Sie nur noch die Art und die Menge der Fabriken festlegen. Sie können pro Zug nur in einem Land Fabriken bauen.

Kriegsschiffe können Sie allerdings nur in den Ländern produzieren und bewegen lassen, welche an Meere grenzen. Man kann in jedem Land nur eine gewisse Anzahl von Fabriken bauen, da nicht unbegrenzt Platz und Arbeitskräfte vorhanden sind.

Mit der Funktion "Produktion", lassen sich Armeeinheiten in den Ländern erstellen, in denen Fabriken stehen. Sie können pro Zug und pro Fabrik folgende Mengen an Einheiten herstellen:

Armeeart:	Kosten:	Stückzahl/Zug:
Panzer	5.000	30
Flugzeuge	5.000	35
Schiffe	10.000	40

Alle produzierten Einheiten können noch mit dem gleichen Zug für militärische Aktionen genutzt werden.

Um nun eine gewisse Verteidigung für ein Land zu erhalten, ermöglicht die Funktion "Basen", für 350.000 Geldeinheiten, Militärbasen errichten. Diese Basen verdoppelt ungefähr die Abwehrstärke Ihrer Armee in diesem Land bei einem gegnerischen Angriff.
Es kann pro Land nur eine Militärbasis errichtet werden.

Die Funktion "Revolte" kann benutzt werden, wenn man eine kommunistische Untergrundbewegung unterstützen will. Dazu braucht man nur diese Funktion anwählen. Daraufhin leuchten alle Länder hell auf, in denen dieses möglich ist. Nun wählen Sie das Land aus, indem Sie eine Revolte unterstützen möchten. Es erscheint ein neues Fenster mit Angaben über die Kosten einer erfolgreichen Durchführung der Revolution. Drücken Sie die linke Maustaste bzw. den Joystickknopf, so wird der Betrag von Ihrem Vermögen abgezogen und die Revolte wird gestartet. Das Land ist nun unter Ihrer Kontrolle. Die gesamte gegnerische Armee wurde ausgelöscht. Ebenso alle Fabriken und, falls vorhanden, die Basen.

DAS GELD

Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 50.000 Geldeinheiten zuzüglich den ersten Steuern aus dem gewählten Land. Durch jedes weiter eroberte Land, erhöhen sich natürlich die Steuereinnahmen. Erobert man ein Großreich, wie z.B. Deutschland und Niederlande, bekommt man pro Zug zusätzlich einen Bonus von ca. 50.000 -100.000 Geldeinheiten. Außerdem wird auf dem Land, in dem die Hauptstadt des Großreiches liegt, bei Ihrer Krönung eine Basis gesetzt und Sie erhalten eine einmalige Zahlung von 350.000 Geldeinheiten. Diesen Bonus erhält man nur so lange, wie man alle Landesteile des Großreiches besetzt hält. Um sein Vermögen zu vervielfachen, kann man die Rohstoffe in seinen besetzten Ländern fördern. Klicken Sie hierzu auf der Funktionsleiste das Wort "Rohstoffe" an. Danach wählen Sie eines Ihrer Länder aus. Es erscheint daraufhin ein Fenster. Wenn Sie jetzt außerhalb dieses Fensters den rechten Mausknopf bzw. Joystickknopf drücken, sehen

Sie die Börsenkurse für den Erlös einer geförderten Einheit. Es lohnt sich erst Bodenschätze abzubauen, wenn die Kurse für Kohle ca. 2500, für Eisen ca. 3000 und für Kupfer ca. 4000 betragen. Stellen Sie nun die Menge der Geldeinheiten ein, die Sie in Kohle, Eisen oder Kupfer investieren wollen. Jetzt brauchen Sie nur noch außerhalb des Fensters den linken Mausknopf bzw. Joystickknopf zu drücken und es erscheint sofort bei erfolgreichem Abbau der Ertrag. Man sollte nicht immer dieselben Rohstoffe in den gleichen Ländern fördern, da es dann zu einer einseitigen Ausbeutung kommen kann. Diese bedingt, daß sich die Bevölkerung unterdrückt fühlt. Damit steigt die Wahrscheinlichkeit einer Revolution im eigenen Lande. Um zu prüfen, welche Menge an Rohstoffen sich noch in einem eigenen Land befindet, gibt es die Funktion "Analyse". Diese Rohstoffanalyse ist mit 250.000 Geldeinheiten jedoch sehr kostenintensiv. Sie zeigt Ihnen das genaue Vorkommen an verbleibenen Rohstoffen an. Dazu müssen Sie erst die Funktion und dann eines Ihrer Länder anwählen. Der Betrag wird dann sofort von Ihrem Vermögen abgezogen. Die letzte noch nicht erläuterte Funktion ist die Funktion "Kolonien". Diese Funktion kann aber erst aufgerufen werden, wenn man ein klassisches Kolonialreich erobert hat. Wenn dieses zutrifft, leuchten alle Kolonialmächte auf, die man zu diesem Zeitpunkt besitzt. Aus diesen Ländern kann man pro Zug jeweils ein Land heraussuchen, von dem man seine Handelsflotte aus losschicken will. Sie müssen in diesem Land natürlich Schiffe besitzen, die sie auf die Reise schicken können. Je mehr Schiffe Sie wegschicken, desto mehr Waren können sie zum Mutterland bringen. Dies gilt allerdings nur bis zu einem gewissen Grad, da die Menschen in den Kolonien bei zu großer Ausbeutung anfangen, sich gegen ihre Fremdherrschaft zu wehren und zu revoltieren. Je nach Kolonie sollte man, wenn sie voll belastbar ist, zwischen 50 und 100 Schiffen losschicken. Nach einigen Spielzügen erscheint die Meldung, daß die Handelsflotte in den Kolonien angekommen ist. Haben Sie zu viele Schiffe geschickt, gibt es eine Revolte in Ihren Kolonien. Die revoltierenden Kolonien leuchten in der Kolonialkarte dann hell auf. Die Revolte muß nun niedergeschlagen werden. Die dadurch entstehenden Kosten werden von Ihrem momentanen Vermögen abgezogen. Wiederum einige Spielzüge später trifft die Handelsflotte wieder im Heimathafen ein und die mitgeführten Güter werden automatisch in Geldeinheiten umgewandelt. Es kann natürlich passieren, daß die Flotte einige Schiffe durch Stürme oder U-Boot Angriffe verliert. Falls das Ursprungsland mittlerweile durch einen anderen Spieler erobert

wurde, so greifen die zurückkehrenden Schiffe jede auf dem Land befindliche Armee an.

DER GEHEIMDIENST

Ihr Geheimdienst, den Sie nie zu Gesicht bekommen werden, ist während der gesamten Zeit für Sie im Hintergrund tätig. Er verschlingt keine zusätzlichen Kosten. Aufträge kann man dem Geheimdienst nicht direkt geben, da dieser weitgehend selbständig arbeitet. Sobald er eine Möglichkeit gefunden hat, um zuzuschlagen, meldet er sich. Die Hauptaufgabe des Geheimdienstes besteht darin, gegnerische Fabriken zu zerstören. Dazu bereitet er mehrere Züge lang eine Sabotageaktion vor. Wenn diese Vorbereitung abgeschlossen ist, meldet er sich. Es erscheint ein Fenster mit der Information, daß Sie die gesamten Fabriken eines beliebigen Landes lahmlegen können. Anschließend leuchten alle Länder auf, die Fabriken besitzen. Nun könne Sie sich aussuchen, welche Fabriken Sie zerstören wollen. Die Fabriken werden von 5 Soldaten bewacht, die es gilt in einer Aktonsequenz auszuschalten. Da diese Soldaten jedoch kugelsichere Westen tragen, müssen Sie mit dem Fadenkreuz genau in die Mitte des Kopfes zielen. Sie haben 10 Patronen zur Verfügung. Sind diese verbraucht, so wird nach einiger Zeit immer eine weitere Patrone nachgeladen. Die Soldaten schießen natürlich zurück, wobei die am weit entferntesten schlechter treffen, als die Soldaten in der ersten Reihe, die Sie schon mit einigen wenigen Schüssen töten könnten. Wieviel Lebensenergie Ihrem Sabotagetrupp noch verbleibt, wird durch den Balken links oben am Bildschirmrand angezeigt. Sinkt Ihre Lebensenergie unter 50%, so verfärbt sich der Balken rot. Haben Sie es geschafft, alle 5 Soldaten zu töten, so gelingt der eigentliche Anschlag, und alle in diesem gewählten Land befindlichen Fabriken werden in die Luft gesprengt. Ist ein Mitspieler komplett vernichtet, so bedeutet dies nicht, daß er aus dem Spiel ausscheidet. Vielmehr versucht er in die U.S.A. zu fliehen, wobei er einen großen Teil seines Vermögens mit sich nimmt. In dem Moment, in dem das letzte Land eines Mitspielers durch fremde Truppen besetzt worden ist, versucht dieser Spieler eine amerikanische Botschaft zu erreichen, wo er glaubt, sicher zu sein, bis die U.S.A. ihm Asyl gewährt. Ihr Geheimdienst jedoch findet heraus, zu welcher Botschaft der Mitspieler fliehen will und wie lange es dauert, bis er dort ankommt. Ihr Geheimdienst ist nicht in der Lage, ihn während seiner Flucht abzufangen. Deshalb müssen Sie einen Killer

beauftragen, zu versuchen, den Geflohenen in der Botschaft selbst zu erledigen. Dies gelingt Ihnen jedoch nur dann, wenn die Botschaft in Ihrem Herrschaftsbereich liegt. Sollte dieser Umstand gegeben sein, bleibt Ihnen nicht viel Zeit, da die U.S.A. jederzeit Asyl gewähren kann.
Erscheint das Bild der Botschaft auf Ihrem Monitor drehen Sie Ihre Spielfigur durch Druck auf die rechte Maustaste um (bei der C64-Version ist diese bereits zur Wand gedreht). Dann justieren Sie Ihr Gewehr, indem Sie einen Schuß abgeben. Mit Hilfe der Justiertasten korrigieren Sie so lange, bis das Einschußloch in der Mitte des Kopfes der Figur liegt. Da nur eine begrenzte Anzahl Patronen vorhanden sind, sollte man sehr sparsam damit umgehen. Je ungenauer das Gewehr justiert ist, desto schwieriger ist es später, den Kopf des Opfers zu treffen. Nun drehen Sie sich wieder zur Botschaft um. Doch Vorsicht! Die Botschaft ist gut bewacht. Scheinwerfer suchen die umliegenden Häuser ab, da sich die Amerikaner durchaus der Gefahr ihres Gastes bewußt sind. Wenn das Bild hell wird, droht ein Scheinwerfer Sie zu erfassen. Sie können nur dadurch entkommen, indem Sie sich sofort wieder umdrehen. Je öfter Sie sich umdrehen, desto aufmerksamer wird die Botschaft, und die Scheinwerfer suchen Ihr Haus viel häufiger ab als sonst. Da man in den Fenstern der Botschaft nur die Silhouetten der einzelnen Personen erkennt, mußten Sie einen Botschaftsbediensteten bestechen. Dieser übermittelt Ihnen ständig die ungefähre Position des Opfers. Anhand des Plans können Sie nun ablesen, ob und an welchem Fenster Ihr Opfer erscheinen könnte. Wenn Sie sicher sind, das Opfer entdeckt zu haben, gehen Sie mit dem Fadenkreuz auf das entsprechende Fenster und drücken Sie die linke Maustaste bzw. den Joystickknopf. Jetzt erscheint das ausgewählte Fenster durch das Zielfernrohr vergrößert. Das Wackeln des Fadenkreuzes ist bedingt durch das Zittern Ihrer Hände. Dieses versuchen Sie auszugleichen, indem Sie mit der Maus bzw. dem Joystick schnelle, kreisende Bewegungen durchführen. Nach kurzer Zeit können Sie nun mit der linken Maustaste bzw. dem Joystickknopf einen gezielten Schuß abgeben. Das jeweilige Ergebnis wird Ihnen übermittelt. Sollten alle Patronen verschossen bevor Ihre Mission beendet ist, endet die Actionszene. Bei erfolgreicher Durchführung dieser Mission, erhalten Sie jedoch einen Betrag in Höhe von ca. 600.000 Geldeinheiten. Aus diesem Grunde lohnt es sich, bei Beginn des Spieles, das Botschaftsland einzunehmen.

TIPS & TRICKS

Start

Es empfiehlt sich von selbst, eines der klassischen Industrieländer des I. Weltkrieges auszusuchen bzw. ein benachbartes Land. Um das Spiel in seiner Funktion zu begreifen, sollte Sie mit Level 1 beginnen.

Fabriken

Es gibt nur zwei Möglichkeiten, in den ersten 3 - 4 Zügen sinnvoll Fabriken zu bauen:

a) es gelingt einem Ihrer Gegner, alle Ihre Armeen und Länder einzunehmen bzw. zu vernichten;
b) Der umgekehrte Fall. Sie können einen Gegner innerhalb von einem Zug komplett vernichten.

Das Land, auf dem Sie die Fabrik(en) errichten wollen, sollten Sie so wählen, daß Ihre Gegner es nur mit großer Mühe erreichen und so Ihre Fabriken nicht zerstören können. Auf keinen Fall sollten Sie Ihre Fabriken ohne Schutz zurücklassen, da ungeschützte Fabriken durch den Gegner weiterbenutzt werden können.

Der Kampf

Welche Armeeart wie am besten angegriffen werden sollte, ist Erfahrungssache. Es gibt dennoch einige grobe Leitlinien: Sie sollte die kleineren Armeeteile in der Regel zuerst vernichten. Allerdings ist zu berücksichtigen, daß Panzer und Kriegsschiffe sich wesent-lich besser verteidigen lassen als Flugzeuge. Es ist ratsam auf Meeren ausschließlich Schiffe zu versenken, da sie die gesamte Ladung an Panzern und Flugzeugen tragen. Angreifen empfiehlt sich immer nur mit mindestens gleich großen Armeen, da der Verteidiger in der Regel eine bessere Position als der Angreifer hat. Die Größe der gegnerischen Armee erfahren Sie, indem Sie das gegnerische Land mit Hilfe der rechten Maustaste oder des Joystickknopfes anklicken. In dem eingeblendeten Fenster läßt sich auch ersehen, ob es sich lohnt, dieses Land anzugreifen, um gegnerische Fabriken zu zerstören. Eine

günstige Situation liegt immer dann vor, wenn der Wert der eigenen verlorenen Armeen unter dem gesamten Wert der auf dem Land befindlichen Armeen liegt. Es ist wichtig, darauf zu achten, daß der Gegner durch diesen Zug keinen Zugang zu Ihren eigenen Fabriken erhält. Hat sich eine Armee extra verschanzt, was durch das Basensymbol angezeigt wird, so benötigt Sie mindestens eine doppelt so große Armee, um die Befestigung zu zerstören. Ist eine Basis jedoch ungeschützt (unbesetzt), kann sie problemlos durch eigene Armee übernommen werden. Dies gilt auch für ungeschützte Fabriken.

Revolte

Eine erfolgreiche Revolte kommt dann zustande, wenn nicht nur wenige Regimegegner die Regierung bekämpfen, sondern diese auch eine breite Unterstützung in der Bevöl-kerung finden. Solange sich die Bevölkerung aber nicht unterdrückt fühlt, werden die Widerständler kaum Unterstützung finden. Erst wenn große Truppenteile die Bevölkerung terrorisieren, wird diese versuchen, sich zu wehren. Solange die Truppen unver-schanzt und ungeschützt im Feld liegen, ist die Revolution ein verhältnismäßig leichtes Unterfangen. Sind die Truppen aber erst einmal durch eine Basis geschützt, so wird es für Ihr Milizheer unglaublich schwierig und teuer. Gegen einen Mitspieler revoltiert die breite Masse der Bevölkerung nie, da davon ausgegangen wird, daß jeder der menschlichen Spieler versucht Europa zu befreien und nicht zu unterdrücken. Eine Revolte zu unterstützen lohnt sich in der Regel nur dann, wenn der Gegner dadurch ganz oder wenigstens zum großen Teil ausgelöscht werden kann.

Diese vollständige Auslöschung kann man oft erreichen, indem man in dem Land, in dem die Revolution stattgefunden hat, Fabriken baut und so im Hinterland des Gegners Fabriken vernichtet bzw. in Besitz nimmt.

Kolonien

Wenn Sie keine Schiffe zu Ihren Kolonien schicken, sehen die Menschen dort ihre Chance, unabhängig zu werden und revoltieren. Eine Niederschlagung dieser Revolte kostet Sie viel Geld. Da man pro Zug jedoch nur eine Handelsflotte losschicken kann, wird es auf die

Dauer immer schwieriger, die optimale Ausbeutung der Kolonien (ohne Revolten) einzuhalten. Andererseits stellt die Funktion "Kolonien" eine regelmäßige Geldquelle dar, die die Einkünfte aus den Steuern weit übertrifft, so daß es sich durchaus lohnen kann, für einige Züge auf einige Schiffe zu verzichten. Ebenso kann es sich lohnen, das Anfangsland so zu wählen, daß man recht schnell über ein Kolonialreich verfügt. Auf lange Sicht ist es empfehlenswert, sich allerdings auch eine Geldreserve von ca. 1.000.000 zu halten, so daß Sie bei lohnenden Rohstoffkursen wieder investieren können.

Tastaturbelegungen

C64

"I"	oben
"J"	links
"K"	rechts
"M"	unten
<Return>	Feuer
"Q"	Quit
"S"	Highscore abspeichern

Atari ST

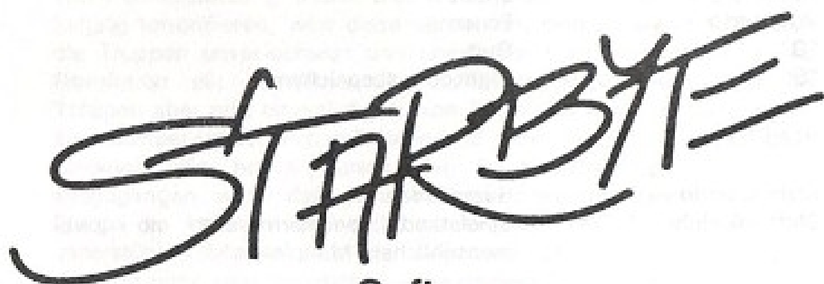
Shift & undo	Game laden
Shift & Help	Spielstand speichern erst ab zwei menschlichen Mitspielern

IBM/ PC

Shift &1 bis 4	Level anwählen
1 bis 4	Spieleranzahl
Shift "L"	Laden
Shift " S"	Save
Shift "Q"	Quit

Amiga

F1	Spielstand laden
F2	Spielstand speichern



Software

Nordring 71
4630 Bochum 1 (Germany)
Tel.: (02 34) 68 04 60
Fax: (02 34) 68 04 97